



XBOX 360®

# Port Royale 3





**AVVISO** Prima di utilizzare questo gioco, leggere i manuali della console Xbox 360® e degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali della console e degli accessori, visitare il sito [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

### Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci interattivi, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

### Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare



il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-

Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone.



La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-

Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

## **Xbox LIVE**

Xbox LIVE® permette di connettersi ad altri giochi, opzioni di intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visitare il sito [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

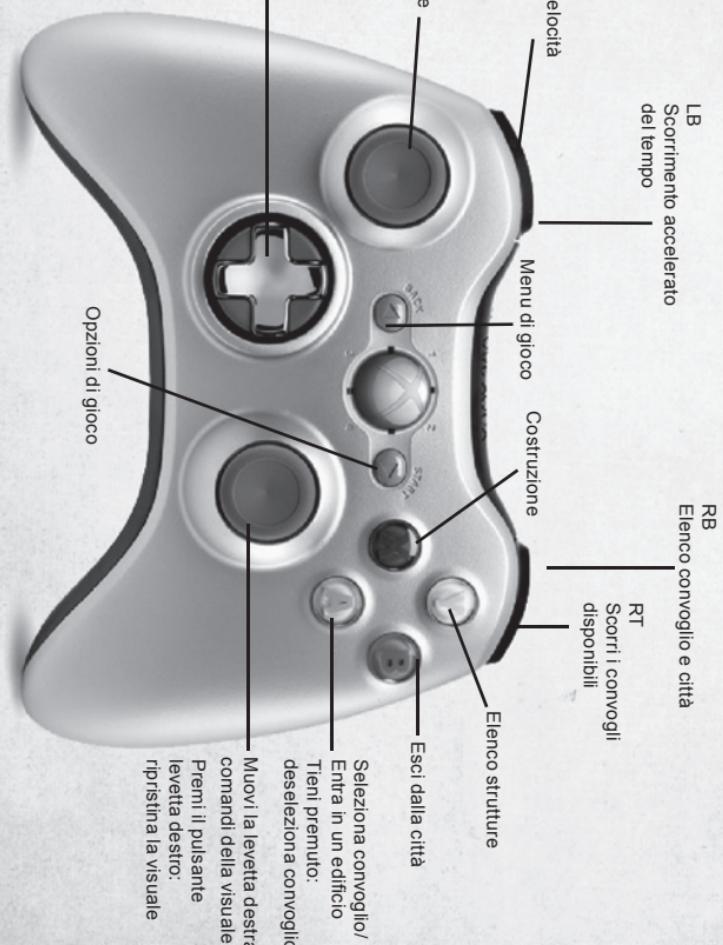
### **Connessione**

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

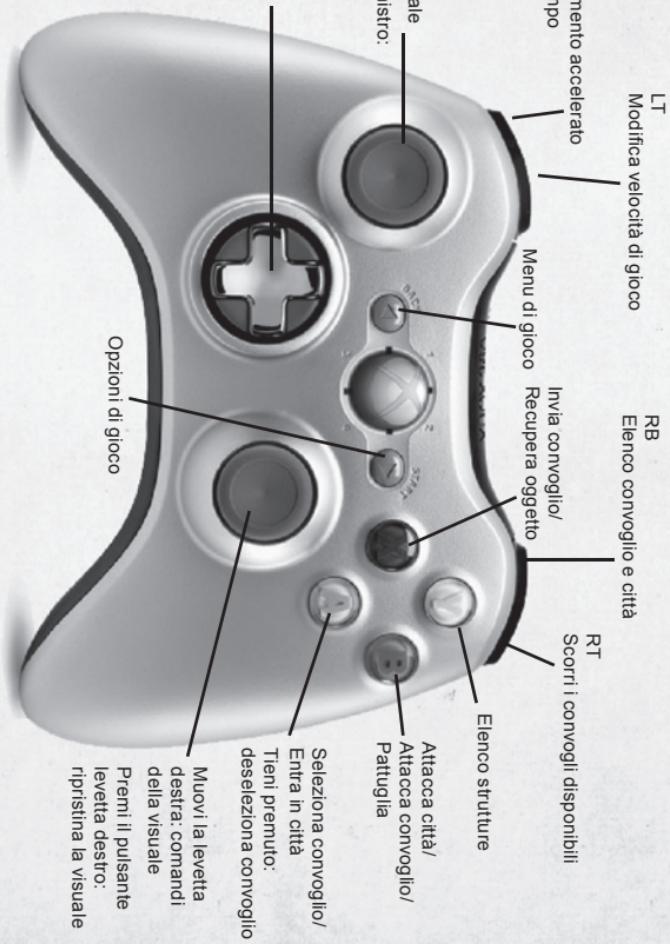
### **Impostazioni Familiari**

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

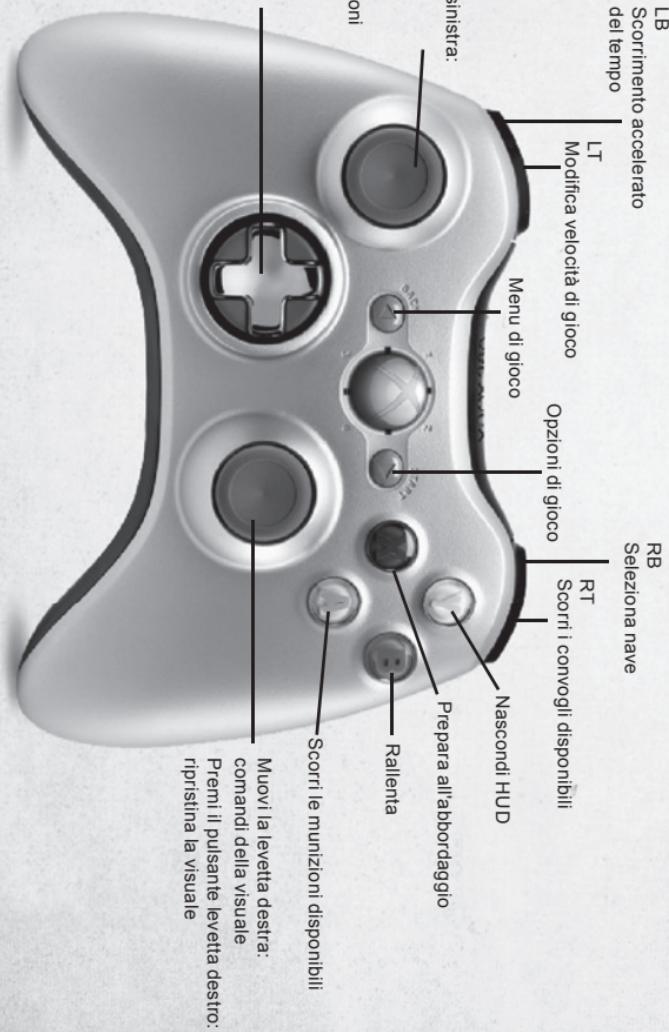
### VISUALE DELLA CITTÀ



# CARTA NAUTICA



## BATTAGLIA NAVALE





<b>COMANDI DI GIOCO</b>	1
<b>INTRODUZIONE RAPIDA</b>	7
CAMPAGNE E TUTORIAL	7
ASSISTENZA NEL GIOCO	7
INFORMAZIONI	7
SUGGERIMENTI	7
FILMATI INTRODUTTIVI	7
ELENCO DEI PROBLEMI IN CONVOGLI E CITTÀ	7
<b>LA CARTA NAUTICA</b>	8
<b>LA VISUALE CITTÀ</b>	9
<b>BATTAGLIE NAVALI</b>	10
<b>SALPARE PER IL NUOVO MONDO</b>	12
IL MONDO DI GIOCO	12
CITTÀ	12
INFORMAZIONI CITTÀ	13
LAVORATORI E CITTADINI	13
PROSPERITÀ	14
COMMERCIO TRA CITTÀ	14
NAZIONI	14
EVENTI	15
LA FINESTRA DI COMMERCIO	16
LA DIREZIONE DEL COMMERCIO	17
INVENTARIO	17
<b>COSTRUZIONE DI EDIFICI</b>	18
E PRODUZIONE	18
IL CAPOMASTRO	18
<b>EDIFICI AGGIUNTIVI</b>	19
<b>AZIONI SULLA CARTA NAUTICA</b>	19
CITTÀ	19
INVIARE UN CONVOGLIO	19
SCOPRIRE DELLE CITTÀ	20
ATTACCARE UN CONVOGLIO	20
MAPPE DEL TESORO	20
OGGETTI SPECIALI SULLA CARTA NAUTICA	20
<b>NAVI E CONVOGLI</b>	21
GESTIONE DELLE NAVI	21
FORMARE UN NUOVO CONVOGLIO	21
AGGIUNGERE UNA NAVE A UN CONVOGLIO	21
GESTIONE DEI CONVOGLI	21
VASCELLI DI SCORTA	22

L'EQUIPAGGIO	23
CAPITANI	23
<b>AZIONI DI COMBATTIMENTO</b>	25
L'INIZIO DI UNA BATTAGLIA	25
ENTRA NELLO SCONTRO	26
LA BATTAGLIA	26
MUNIZIONI E ALTRI EQUIPAGGIAMENTI	27
ABBORDAGGIO E CATTURA	28
<b>CONQUISTA DELLE CITTÀ</b>	29
CONQUISTA OSTILE	29
CONQUISTA ECONOMICA	29
VANTAGGI E CARATTERISTICHE SPECIALI	29
MATRIMONIO	30
<b>STABILIRE ROTTE COMMERCIALE</b>	30
MONITORARE LE ROTTE COMMERCIALI	31
<b>REPUTAZIONE E PROMOZIONE</b>	31
RANGO	31
REPUTAZIONE	32
POPOLARITÀ	33
POTERE	33
<b>CREDITS</b>	34
<b>ASSISTENZA CLIENTI DI KALYPSO MEDIA</b>	36
<b>GARANZIA LIMITADA</b>	37

## INTRODUZIONE RAPIDA

### CAMPAGNE E TUTORIAL

Puoi iniziare il gioco da una delle due campagne. Te le consigliamo entrambe, per familiarizzare con tutte le possibilità offerte dal gioco.

All'inizio della prima campagna, una breve spiegazione ti illustrerà i comandi di gioco.

### ASSISTENZA NEL GIOCO

Nel corso del gioco puoi incontrare diverse tipologie di aiuti:

#### INFORMAZIONI



Quando vedi questo simbolo nel gioco, premi il pulsante levetta sinistro per leggere una spiegazione dettagliata della situazione.

#### SUGGERIMENTI



Quest'icona fornisce indizi e suggerimenti sulla situazione in cui ti trovi. Oltre a questi consigli, vengono generati dei messaggi, nella sezione Info (Informazioni) del diario. Potrai così leggerli in qualsiasi momento.

#### FILMATI INTRODUTTIVI



All'inizio e durante ogni campagna, l'obiettivo della campagna successiva viene regolarmente visualizzato e a volte affiancato dal simbolo di una pellicola. Selezionando quest'ultimo, viene riprodotto un video che spiega alcune funzioni di gioco.

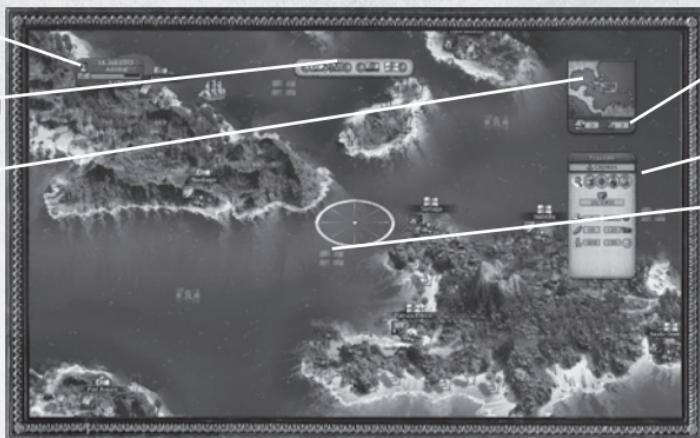
#### ELENCO DEI PROBLEMI IN CONVOGLI E CITTÀ



Nella finestra Convogli e città è presente la sezione Advisor (Consigliere), che raccoglie tutti gli eventi in corso che potrebbero creare problemi alla tua compagnia. Seleziona una delle voci per raggiungere il sito del problema.



- 1
- 2
- 3



- 4
- 5
- 6

1	Data, velocità di gioco, grado attuale, avanzamento di grado e soldi.
2	La tua reputazione nei confronti delle nazioni e le loro relazioni con gli altri paesi.
3	Minimappa
4	Mostra il numero dei tuoi convogli ancorati o in mare, che non sono impegnati in rotte commerciali o di pattuglia. Puoi scorrere tutti i convogli disponibili tramite il comando [Cycle through available convoys].
5	Campi dei convogli attualmente selezionati. Puoi scorrerli premendo il [tasto D].
6	Le bandiere sul mare mostrano il dominio militare attuale in quest'area.

## LA VISUALE CITTÀ



1	Informazioni sulla città.
2	Porti che al momento hanno dei convogli alla fonda e navi non utilizzate disponibili.
3	Edifici interattivi (selezionali per eseguire un'azione al loro interno).
4	Minimappa della città. I tuoi edifici sono di colore blu.
5	Area all'esterno del centro città, con attività, case e magazzini.



## BATTAGLIE NAVALI



1	Le vele delle tue navi sono blu e l'imbarcazione che stai attualmente controllando si trova al centro dello schermo.
2	Se un avversario è in una buona posizione per essere colpito, viene visualizzato un cerchio sotto la sua imbarcazione. Se il cerchio diventa verde, i tuoi cannoni possono eseguire il miglior colpo possibile.
3	Le munizioni disponibili per il tuo convoglio.
4	Le tattiche attualmente selezionate per le altre navi. Puoi modificarle premendo il [tasto D]. Vedi più in basso.
5	Le munizioni attualmente selezionate per la tua nave e la preparazione all'abbordaggio.
6	La forza relativa di entrambi i convogli (il verde indica che il tuo è più forte).
7	Possono entrare in conflitto con l'avversario fino a 3 vaselli di scorta del tuo convoglio. In quest'area dello schermo, puoi selezionare la nave che vuoi controllare. Tutte le altre navi saranno guidate automaticamente, secondo le tue indicazioni tattiche.  Una nave mantiene sempre l'ultimo tipo di munizioni selezionato fino all'esaurimento.

## BATTAGLIE NAVALI

### SONO DISPONIBILI LE SEGUENTI INDICAZIONI TATTICHE:

<b>Attack my target</b> ( <b>Attacca il bersaglio</b> )	La nave nemica che per ultima ha subito danni dalla nave controllata manualmente continuerà a essere attaccata dalle tue navi controllate automaticamente fino a nuovo ordine.
<b>Defensive behavior</b> ( <b>Atteggiamento difensivo</b> )	Le tue navi controllate automaticamente infliggeranno più danni possibile alle imbarcazioni nemiche, cercando di non affondarle (può tornare utile se vuoi catturare il maggior numero di navi possibile per poterle usare una volta terminata la battaglia).
<b>Standard behavior</b> ( <b>Atteggiamento standard</b> )	Le altre navi si muoveranno in maniera indipendente.
<b>Surrender</b> ( <b>Arrendersi</b> )	Tutte le tue navi si arrendersono. Attenzione: quest'ordine farà cadere tutte le tue navi nelle mani del nemico.



Il vento gioca un ruolo molto importante durante le battaglie navali. Puoi sempre tenere sotto controllo la direzione del vento osservando le bandiere delle navi.

Attento alle secche! Possono rallentare le navi.





## ALPARE PER IL NUOVO MONDO

Questo capitolo descrive l'ambientazione del gioco e le sue dinamiche.

### IL MONDO DI GIOCO

Il gioco è ambientato ai Caraibi tra il XVI e il XVII secolo. Le potenze marittime di Francia, Spagna, Inghilterra e Olanda combattono per la supremazia nel Nuovo Mondo. Sulla carta nautica puoi notare molti elementi in movimento:

I convogli trasportano merci tra le città, sempre alla ricerca di centri con una grande domanda di materie o con esuberi.

I convogli dei pirati navigano in mare, nella speranza di intercettare le imbarcazioni commerciali e saccheggiarle.

I convogli militari rendono le rotte commerciali sicure, oppure attaccano le nazioni nemiche per indebolirne la posizione di vantaggio.

### CITTÀ

Ci sono 60 città in Port Royale 3, molte delle quali non visibili all'inizio del gioco. Puoi scoprirlle seguendo gli altri convogli oppure navigando lungo la costa. Quando una città si trova nel tuo raggio visivo, si considera scoperta.

Ogni città appartiene a una nazione, che la protegge dagli attacchi dei convogli militari e dai cannoni portuali. Se sei ostile nei confronti di una nazione, non ti è permesso attraccare nel porto.

Esistono tre tipi di città:

Ogni nazione ha un viceré e una delle città è la sua sede: questo è l'unico posto in cui puoi entrare in contatto con il viceré (consulta la sezione Azioni in città). All'inizio del gioco, le città del viceré sono le più grandi e dotate delle migliori difese.

Ogni nazione ha molte città in cui possono risiedere i governatori. Sono più vaste e protette del normale e, come le città del viceré, sono visitate dalle flotte del tesoro (vedi più in basso).

Molte città sono semplicemente città coloniali; di piccole dimensioni e con scarse difese.



## INFORMAZIONI CITTÀ

Muovi il puntatore su una città nella carta nautica e usa il comando [Building list] (Elenco edifici) per accedere al porto. Qui troverai il pulsante Town info (Informazioni città) che ti permetterà di scoprire diverse informazioni sulla città.

Puoi aprire la pagina delle informazioni anche selezionando l'edificio del porto nella visuale città.

1	Nazione, dimensioni, tipologia e difese della città.
2	Prosperità della città, numero di coloni liberi, crescita della popolazione (solo per le classi più elevate).
3	Opportunità produttive in città, numero di attività, case e tasso di occupazione.
4	La tua popolarità e il numero di edifici che hai costruito in città.

## LAVORATORI E CITTADINI

Le dimensioni di una città sono determinate unicamente dal numero di cittadini che vi abitano e questo dipende dal lavoro disponibile al suo interno. La relazione tra cittadini e lavoratori è la seguente:

I coloni in cerca di lavoro arrivano dall'Europa con le flotte del tesoro; sbarcano nelle città del viceré e dei governatori e da lì, arrivano in altre città grazie ai convogli commerciali.

Se c'è un'opportunità di lavoro in una città e quest'ultima ha almeno 4 coloni, è possibile soddisfare la richiesta. I 4 coloni rappresentano il lavoratore e la sua famiglia. Di conseguenza la popolazione della città aumenta di 4 cittadini.

Ogni cittadino ha bisogno di una residenza, ma quando lo spazio residenziale in città è completo, non è possibile ammettere altre persone.

## PROSPERITÀ

In generale la prosperità di una città è proporzionata alla quantità di merci che riceve. La mancanza di merce abbassa il livello di una città e genera degli eventi imprevisti (vedi sotto). Fortunatamente questo non avviene rapidamente, permettendoti di reagire in caso di città importanti.

Non necessariamente il rango di una città dev'essere il più elevato possibile. Tuttavia, se scende troppo, i lavoratori devono lasciare il proprio impiego e i cittadini tornano a essere normali coloni. Le città con un alto livello di prosperità ricevono un bonus: la produzione diventa più efficiente (le spese sono ridotte e la produzione aumenta) e la città crea nuovi coloni.

## COMMERCIO TRA CITTÀ

In Port Royale 3, ci sono 20 diverse tipologie di materie che i cittadini richiedono e consumano. Molte attività inoltre hanno bisogno di particolari materie prime per asservire al proprio scopo.

Ogni città può produrre cinque di queste 20 materie. Di conseguenza ogni città ha cinque stabilimenti, che di norma producono molto più di quello che la città riesce a consumare, garantendo così anche la produzione di merci da esportare (richiedendo allo stesso tempo quelle che non può produrre).

Il commercio di una città si fonda interamente sul mercato portuale delle materie e si basa sul principio della domanda/offerta, che comporta anche il cambiamento dinamico dei prezzi: se in una città c'è un esubero di materie rispetto al fabbisogno del periodo successivo, queste avranno un prezzo basso, mentre quelle in esaurimento costeranno di più.

I convogli commerciali sfruttano queste differenze di prezzo per poter comprare i materiali a un prezzo inferiore in una città e venderle a un prezzo maggiorato in altre. In questo modo, le merci vengono distribuite ovunque.

## NAZIONI

Com'era consuetudine al tempo, le relazioni tra le quattro nazioni sono in continuo cambiamento:

Una nazione forte può dichiarare guerra a una rivale, prima che questa diventi una minaccia. Se due nazioni sono in guerra, puoi ottenere una lettera di corsa da una delle due (► Azioni in città).

Se due nazioni sono militarmente deboli, possono diventare alleate. In questo caso, sarà calcolata una media della tua reputazione presso le due nazioni e tutte le azioni eseguite a favore o contro l'una, influenzano in ugual misura anche l'altra.

Due nazioni in guerra tra loro si attaccheranno a vicenda con i loro convogli militari. Gli obiettivi possono essere sia le città, sia le imbarcazioni stesse. Nel

corso del gioco, ogni nazione continua a ricevere convogli militari dall'Europa proseguendo senza sosta gli scontri.



Una nazione può avere una relazione speciale con una sola nazione, diventando neutrale nei confronti delle altre. È possibile anche avere una relazione di neutralità con tutte le nazioni.

## FLOTTE DEL TESORO

Alcune merci, come le tinture, il caffè, il tabacco e il cacao, non vengono prodotte solo per il consumo nel Nuovo Mondo, ma anche per l'esportazione in Europa. Per questo motivo dei convogli armati giungono regolarmente dall'Europa per portare nuovi coloni e caricare merci da esportare insieme ad altri tesori.

Le merci da esportazione sono immagazzinate solo nelle città del governatore del viceré. A questo scopo, ogni giorno una piccola parte di queste merci viene prelevata dal mercato della città e trasferita nel magazzino esportazioni. Se una flotta del tesoro arriva nel porto, prende le merci dal magazzino e sbarca nuovi coloni. Le flotte del tesoro si muovono poi verso altre città fino a quando non saranno nuovamente cariche, dopodiché torneranno in Europa.

Il numero dei coloni lasciati alla città dalla flotta del tesoro è proporzionato alla quantità di merce che riesce a stivare.

## EVENTI

Escludendo i pirati e le dispute tra le nazioni, vivere ai Caraibi è meraviglioso. Ci sono però altri tipi di eventi che possono rendere difficile la vita di cittadini, produttori e uomini di mare.

A causa di alcuni eventi la qualità della vita dei cittadini può precipitare vertiginosamente. Inoltre non è possibile costruire edifici durante un evento.



Sfrutta gli eventi a tuo vantaggio! Se, per esempio, la produzione di una particolare materia diminuisce a causa di un evento, questo porterebbe a una riduzione della fornitura nella regione e di conseguenza... a prezzi più alti!

## Uragani

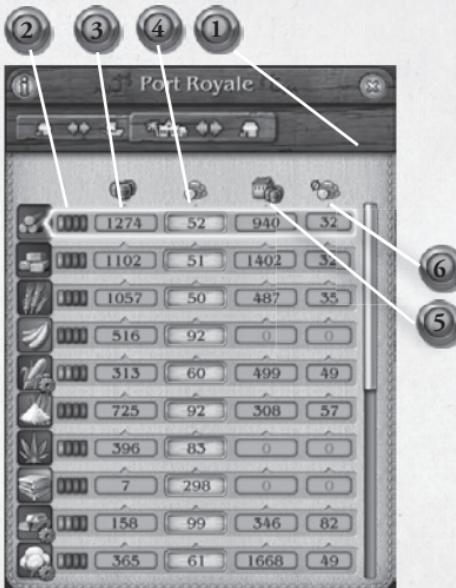
L'unica cosa positiva degli uragani è che puoi prevedere il loro arrivo dalla carta nautica. Le navi che si trovano in mare durante un uragano vengono gravemente danneggiate, mentre le città interrompono ogni tipo di produzione.

Gli uragani si manifestano principalmente da aprile a settembre.

## LA FINESTRA DI COMMERCIO

Il molo si trova nel porto ed è il fulcro del commercio della città. Tutte le materie prodotte vengono vendute qui e, sempre in questo luogo, i commercianti ottengono le materie prime.

Anche i convogli che commerciano con la città, devono farlo dal molo. Il prezzo delle merci è determinato dalla domanda e dall'offerta. Per la domanda, il porto considera quante merci serviranno nei giorni successivi ai cittadini e alle attività. Le merci disponibili in grande quantità e prodotte dalla città stessa sono economiche.



- 1 La direzione del commercio attuale. È possibile selezionarla, come tutte le altre informazioni del molo, muovendo [left stick].
- 2 Inventario della città. Vedi sotto.
- 3 Quantità di merce in città.
- 4 Prezzo attuale al barile. Seleziona un tipo di merce per scambiarla.
- 5 Quantità di merce nel convoglio.
- 6 Il prezzo medio che hai pagato per la merce a bordo del convoglio. In questo modo puoi sempre sapere quanto l'hai pagata, prima di rivenderla.

## LA DIREZIONE DEL COMMERCIO

Prima di produrre delle merci in una città, hai bisogno di un magazzino al quale inviarle. Puoi usare il tuo magazzino anche per conservarle temporaneamente.

In ogni città è sempre possibile selezionare tre direzioni del commercio:

- Se il tuo convoglio è alla fonda in città ed è selezionato, puoi commerciare tra la città e il convoglio.
- Se hai costruito un magazzino in città (devi farlo prima di iniziare la produzione), allora puoi anche commerciare tra la città e il magazzino.
- Se il tuo convoglio è alla fonda in una città nella quale hai un magazzino, puoi trasportare le merci dal magazzino al convoglio e viceversa.

## INVENTARIO

Da qui puoi avere una rapida panoramica dell'inventario cittadino delle merci:

 Le scorte di questa merce sono molto scarse ed è stato raggiunto il prezzo massimo. Se acquisti questa merce, la tua popolarità in città calerà, mentre aumenterà in caso di vendita.

 Le scorte di questa merce sono sufficienti per i prossimi 30-40 giorni. Non dovresti vendere né comprare questa merce, dato che il prezzo è poco vantaggioso.

 Ci sono buone scorte per questa materia e il prezzo è economico. Questo tipo di merci viene solitamente prodotto all'interno della città stessa. Comprala!

 La produzione di questo articolo supera il fabbisogno della città e il suo prezzo è ulteriormente calato.

 Il costo di questo articolo è inferiore al prezzo di produzione. Le attività della città non possono venderlo per trarne profitto e dovranno ridurre la forza lavoro.




# COSTRUZIONE DI EDIFICI E PRODUZIONE

Oltre agli edifici interattivi sopra descritti, una città è composta anche da altre costruzioni che puoi erigere. I costi e la funzione di questi edifici sono spiegati di seguito.

## IL CAPOMASTRO

Prima di costruire degli edifici, devi incontrare il capomastro, che si occupa di distribuire le licenze per la costruzione di magazzini e attività. Dato che nessuno affiderebbe mai una licenza a un furfante, il capomastro verificherà la tua reputazione con la sua nazione e la tua popolarità in città. Solo se entrambi questi valori sono sufficientemente alti ti fornirà una licenza... dietro lauto compenso.

Ma la figura del capomastro offre anche dei vantaggi. Per esempio puoi semplicemente commissionargli la costruzione di ogni edificio: procurerà tutte le materie dal porto e coordinerà l'intero processo di costruzione. Non dovrai preoccuparti di nulla, a parte scegliere un luogo adatto.



Ogni città ha il suo capomastro. Per ogni città nella quale hai già ottenuto una licenza, la successiva sarà più cara. Anche il rango gioca un ruolo importante: le aspettative e le richieste del capomastro nei tuoi confronti saranno proporzionate al tuo rango.

## OFFICINE

Ogni officina produce un tipo di merce e impiega fino a 25 lavoratori. Molte officine hanno un magazzino in città. Se le scorte sono esaurite, la produzione viene interrotta, ma i costi continueranno ad aumentare. La merce prodotta viene sempre spostata al tuo magazzino e, una volta là, puoi trasportarla con dei convogli oppure farla vendere in città dal responsabile del magazzino.



Oltre agli edifici interattivi, alle abitazioni e alle officine, in città ci sono altre costruzioni con un determinato scopo che possono essere costruite dal capomastro. Le più importanti sono:

**Scuola.** Se una città ha delle scuole, creerà nuovi coloni ogni giorno, fintanto che il livello di ricchezza e prosperità saranno elevati. L'effetto massimo si raggiunge quando c'è una scuola ogni 2.500 cittadini.

**Ospedale:** l'ospedale riduce le possibilità che scoppi un'epidemia in città. La copertura verso questo rischio è ottimale se è presente un ospedale ogni 2.000 cittadini.

**Ricostruire il cantiere:** in città con cantieri piccoli, è possibile costruirne uno più grande nel quale comprare e vendere le navi.

**Alberi:** gli alberi aumentano la soddisfazione generale dei cittadini. Prova a migliorare gli edifici in disuso piantando degli alberi.

Il tuo palazzo: consulta la sezione "Edifici interattivi".



## AZIONI SULLA CARTA NAUTICA



### CITTÀ



Il simbolo di una merce viene visualizzato vicino a ogni città per indicare i beni richiesti in un dato momento. Se uno dei tuoi convogli si trova in città e non gli è stato assegnato alcun incarico, viene visualizzata anche un'ancora. Muovendo il cerchio di selezione su una città potrai aprire l'elenco degli edifici utilizzando il relativo comando, [Building list]. In questo modo, per esempio, puoi commerciare con la città senza dovervi entrare. Per entrare in una città, seleziona il relativo comando, [Enter town]. La città deve contenere almeno uno dei tuoi convogli o un magazzino che hai costruito.

### INVIARE UN CONVOGLIO

Per inviare un convoglio, selezionalo e muovi il cerchio di selezione su una città o su un punto del mare. Il tuo convoglio partirà subito dopo che avrai selezionato [Dispatch convoy] (Invia convoglio).

Nota: non puoi inviare le singole navi, in quanto non hanno a bordo né marinai, né capitani. Prima devi aggiungerle a un convoglio.

## SCOPRIRE DELLE CITTÀ

All'inizio del gioco sulla carta nautica appaiono solo alcune delle città. Per scoprirne una nuova, questa deve trovarsi all'interno del campo visivo di uno dei tuoi convogli. Puoi seguire gli altri convogli o navigare lungo le coste.

## ATTACCARE UN CONVOGLIO



Sulla carta nautica sono visualizzati tutti i convogli che si trovano nel campo visivo dei tuoi convogli o che raggiungono una città nella quale possiedi un magazzino. Quando questi convogli entrano nel tuo cerchio di selezione, verranno mostrate le seguenti informazioni:

- Nazionalità
- Tipo di convoglio (commerciale, militare, pirati)
- Forza del convoglio

Seleziona [Attack convoy] per attaccare un convoglio. Puoi attaccare solo i convogli evidenziati che si trovano all'interno del tuo cerchio di selezione. Prima di farlo, è meglio assicurarsi che il tuo convoglio sia sufficientemente forte (consulta i capitoli "Navi e convogli" e "Azioni di combattimento").

## MAPPE DEL TESORO

Spesso capita di acquisire parti di mappe del tesoro. I pezzi della mappa vengono assemblati nel diario. Se pensi di riconoscere la porzione di mare indicata nella mappa, puoi partire con un convoglio alla ricerca del tesoro. Dovrai posizionare il convoglio molto vicino al tesoro per visibile poterlo vedere, dopodiché potrai recuperarlo con [Dispatch convoy] (Invia convoglio).

## OGGETTI SPECIALI SULLA CARTA NAUTICA

Tieni sempre sotto controllo la carta nautica per eventuali messaggi in bottiglia, relitti galleggianti o naufraghi. Ci sono anche covi segreti lungo le coste. Una volta scoperto un oggetto, seleziona [Dispatch convoy] (Invia convoglio) per inviare un convoglio a raccoglierlo.

### GESTIONE DELLE NAVI

Le navi sono il capitale più prezioso di un avventuriero. Per utilizzare una nave, dovrà aggiungerla a un convoglio o utilizzarla per creare uno nuovo.

### FORMARE UN NUOVO CONVOGLIO

Per formare un nuovo convoglio, seleziona la tua nave nel porto e usa l'opzione per formare un convoglio. Una volta fatto, il miglior capitano della città sarà automaticamente ingaggiato insieme a una ciurma.

Non preoccuparti se il capitano è alle prime armi: con il tempo accumulerà esperienza e migliorerà.



Se hai acquisito una nuova nave, sarà ancorata al porto e non genererà alcuna spesa. Non appena sarà inclusa in un convoglio, dovrà sostenere i costi giornalieri dell'equipaggio.

### AGGIUNGERE UNA NAVE A UN CONVOGLIO

Se preferisci aggiungere una nave singola a un convoglio già esistente, quest'ultimo dev'essere ormeggiato nello stesso porto della nave. Seleziona l'edificio del capitano di porto e, nella schermata che appare, puoi spostare le navi tra il convoglio e il porto.

### GESTIONE DEI CONVOGLI

Una volta selezionato un convoglio, apparirà la sua panoramica con il nome (1), l'azione attuale (2) e i campi (3) per le diverse panoramiche.



Il primo campo mostra la panoramica generale: numero delle navi, stato, velocità del convoglio (determinata dalla nave più lenta), numero di cannoni nel convoglio, marinai aggiuntivi (per le battaglie navali) e la forza di combattimento attuale.

Sotto ci sono altri pulsanti per la modalità Perlustrazione e l'attacco delle città (consulta il capitolo "Azioni di combattimento"). Una volta che questo campo del convoglio è aperto, puoi gestire il tuo convoglio anche assegnando vascelli di scorta.

**I campi aggiuntivi mostrano:**

- Le merci caricate sul convoglio
- I vascelli di scorta del convoglio (vedi sotto)
- I dati del capitano e le spese attuali del convoglio
- La situazione della rotta commerciale (consulta il capitolo "Stabilire rotte commerciali")

**VASCELLI DI SCORTA**

Un convoglio può avere molte navi, ma devi decidere quali dovranno difenderlo in caso di battaglia navale. Puoi assegnare a questo ruolo un numero massimo di tre navi. Queste saranno i vascelli di scorta del tuo convoglio.

- 1 Puoi vedere quali sono queste navi nella panoramica dei vaselli di scorta. Nell'esempio, due vaselli di scorta sono stati selezionati e una posizione è rimasta vuota.
- 2 Qui è possibile vedere il numero di marinai disponibili attualmente sul convoglio e il numero massimo di marinai che puoi imbarcare (cinque per ogni cannone).
- 3 La forza di combattimento attuale del convoglio. Viene calcolata sulla base dei cannoni, dei marinai e dello stato dei vaselli di scorta. Viene visualizzata anche una proiezione della forza di combattimento, se altre navi del convoglio diventassero vaselli di scorta. Puoi ottimizzare la forza del tuo convoglio a mano (vedi sopra) oppure.

## L'EQUIPAGGIO

Ogni nave di un convoglio ha a bordo l'equipaggio di base necessario per viaggiare. Una volta che queste persone sono a bordo, la nave genererà dei costi.

Puoi anche aggiungere altro personale dal molo. Ogni marinaio in più aumenterà il costo giornaliero del convoglio. Per ogni cannone del convoglio possono essere ingaggiati fino a cinque marinai. Incrementando il numero di marinai, il tempo di ricarica in combattimento si riduce e la forza della nave in battaglia aumenta.



All'inizio della battaglia, i marinai del convoglio sono divisi sui vascelli di scorta. In questa fase, ogni vascello di scorta può accettare fino a cinque marinai per cannone.

## CAPITANI

La visuale del capitano di un convoglio mostra il costo giornaliero del convoglio e il numero di battaglie navali nelle quali il capitano è già stato coinvolto.

Sotto, vengono visualizzati il nome del capitano e sei valori legati all'esperienza.



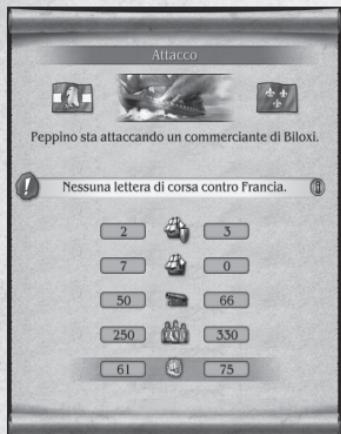
Puoi addestrare il capitano con l'aiuto di un istruttore (consulta la sezione sulle azioni in città e le taverne).

Inoltre ogni capitano impara anche da sé durante l'esecuzione di particolari azioni.

<b>1 Battle experience</b> <b>(Esperienza in battaglia)</b> 	Aumenta i danni durante le battaglie navali. Ogni punto aumenta i danni del 2%.	...viaggiando in mare.
<b>2 Navigation</b> <b>(Navigazione)</b> 	Avanzamento più rapido sulla carta nautica. Ogni punto aumenta la velocità del convoglio del 2%.	...travelling on the sea.
<b>3 Trade experience</b> <b>(Esperienza commerciale)</b> 	Tempi di sosta ridotti sulle rotte commerciali. Ogni punto riduce il tempo del 10%.	...il commercio eseguito con il convoglio (manualmente o su rotte commerciali).
<b>4 Ship building</b> <b>(Ingegneria navale)</b> 	Tempi di riparazione ridotti. Ogni punto riduce i tempi di riparazione del 5%.	...ripara il convoglio nel cantiere.
<b>5 Combat experience</b> <b>(Esperienza in combattimento)</b> 	Aumenta i danni negli abbordaggi e nei combattimenti a terra. Ogni punto aumenta i danni del 2%.	...combattimenti vinti
<b>6 Visibility range</b> <b>(Raggio visivo)</b> 	Aumenta il raggio visivo del convoglio. Ogni punto incrementa il raggio del 10%.	...per ogni giorno in mare in modalità Perlustrazione.



### L'INIZIO DI UNA BATTAGLIA



Se decidi di attaccare un convoglio sulla carta nautica, il tuo convoglio proverà a raggiungerlo. A questo punto viene visualizzata la finestra di battaglia con una panoramica di entrambi i convogli. Se il tuo convoglio non è sufficientemente forte, puoi interrompere la battaglia.

Altrimenti puoi decidere di combattere manualmente (Manual) o lasciare il comando al capitano (Automatic). Per saperne di più, consulta la sezione successiva.

Se il convoglio selezionato è sotto attacco, viene visualizzata questa finestra. Se anche un altro dei tuoi convogli viene attaccato, apparirà solo un messaggio (consulta la sezione "Entra nello scontro" in basso).

Se decidi di combattere in prima persona una battaglia navale, dovrà selezionare Manual (Manuale) nella finestra. Altrimenti sarà il tuo capitano a portare avanti lo scontro, e tu potrai dedicarti ad altro.

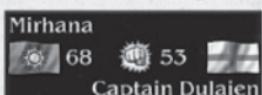
Ricorda:

- Nessuna nave viene catturata nelle battaglie automatiche.
- Gli attacchi alle città devono sempre essere eseguiti manualmente.
- Se combatti manualmente, il tempo sulla carta nautica viene fermato e non ti perderai nulla del resto del gioco.

Non è necessario che ti occupi personalmente di tutte le battaglie, soprattutto se hai molti convogli: i conflitti finirebbero per distrarti dalle altre attività che stai svolgendo. Se il tuo convoglio è più forte di quello avversario, lascia che combatta da solo.

## ENTRA NELLO SCONTRO

Puoi scegliere di combattere manualmente quando il convoglio che hai selezionato in un determinato momento è coinvolto in un combattimento. Per esempio, se hai 3 convogli, uno dei quali è controllato da te, e uno di essi viene attaccato, quest'ultimo entrerà automaticamente in battaglia (sarebbe stato molto fastidioso se fosse apparsa una finestra di dialogo ogni volta).



Comunque, in questo caso una notifica di battaglia viene visualizzata nella parte superiore sinistra dello schermo, con i dati principali del combattimento che sta per iniziare. Per combattere la battaglia manualmente, seleziona [Game menu] (Menu di gioco) per accedere al menu di gioco e selezionare la battaglia.

## LA BATTAGLIA

Solo i vascelli di scorta di un convoglio prenderanno parte alla battaglia. Puoi controllare una nave direttamente e impartire comandi tattici alle altre.

Puoi trovare una descrizione dei comandi di gioco nella sezione "Operazioni di gioco". In ogni caso, ecco alcuni suggerimenti per le battaglie navali manuali:

Premendo il comando di fuoco, puoi sparare da un lato della nave, dall'altro oppure da tutti e due. La nave deciderà automaticamente quale lato ha maggiori possibilità di colpire l'avversario. Quest'ultimo sarà segnalato con un indicatore da rosso a verde sotto la nave.



## MUNIZIONI E ALTRI EQUIPAGGIAMENTI

Utilizzando la finestra di commercio sotto la voce Equip (Equipaggia), puoi collocare sul tuo convoglio marinai, munizioni e altre armi. Anche il capitano della nave è molto importante. Ecco una panoramica degli aspetti fondamentali di una battaglia.



Puoi selezionare tre vaselli di scorta per ogni convoglio. Lo difenderanno in caso di battaglia. Consulta il capitolo "Navi e convogli".



L'esperienza in combattimento del tuo capitano garantisce un bonus durante le battaglie. Consulta il capitolo "Navi e convogli".

I marinai aggiuntivi a bordo del tuo convoglio hanno due funzioni:



In primo luogo, ridurranno il tempo di ricarica dei cannoni. Il tempo è minimo se hai quattro marinai per ogni cannone. Ogni nave può avere fino a cinque marinai per cannone. Consulta il capitolo "Navi e convogli".

Inoltre, i marinai sono necessari se vuoi abbordare altre navi o attaccare le città.



Hai una riserva illimitata di munizioni a bordo, senza costi. Queste causano notevoli danni allo scafo. Usa le palle di cannone se vuoi indebolire o affondare il nemico rapidamente.



Le palle a catena possono danneggiare le vele dei tuoi avversari, rallentando le loro navi per permetterti di abbordarle.



Con i colpi a grappolo puoi decimare gli equipaggi avversari, rallentando il loro tempo di ricarica dei cannoni e rendendoli più vulnerabili per un eventuale abbordaggio.



I barili di polvere da sparo sono costosi e difficili da trovare. Sono una sorta di bombe con un detonatore a tempo; con la loro esplosione causano danni ad ampio raggio.



Sciabole e moschetti sono importanti solo per i combattimenti a bordo. Assicurati che ogni marinaio della tua nave abbia un'arma piccola.



Inoltre assicurati che il rapporto tra sciabole e moschetti sia corretto, perché in caso d'emergenza i marinai si armeranno in base alla quantità presente a bordo.

Un rapporto di 70% sciabole e 30% moschetti genera la forza di combattimento maggiore.



Per semplificare, ogni vascello di scorta accede allo stesso arsenale di munizioni e piccole armi. Se, per esempio, il tuo vascello di scorta ha 140 marinai e hai 140 armi a bordo del convoglio, ogni marinaio sarà armato in caso di combattimento per abbordaggio.

## ABBORDAGGIO E CATTURA

Puoi abbordare una nave nemica solo durante le battaglie navali manuali. Se l'abbordaggio avviene con successo, la nave resterà immobile fino al termine della battaglia per poi finire nelle mani del vincitore.

### Per abbordare una nave, devi considerare i seguenti aspetti:

- Prima dell'abbordaggio, seleziona Prepare to board (Prepararsi all'abbordaggio) tra le munizioni. Durante questa fase non potrai sparare lateralmente.
- Puoi abbordare solo le navi sufficientemente lente, in quanto dovrai affiancarle prima di poter dare inizio all'abbordaggio. Puoi fare in modo che si verifichi questa condizione sparando alle vele o spingendo la nave verso una secca. Se la nave è troppo veloce, ammaina le vele con il comando [Brake] per rallentare.
- Se si verificano tutte le condizioni precedenti, puoi iniziare la procedura di abbordaggio, andando a speronare la nave che vuoi abbordare.

La procedura di abbordaggio viene eseguita automaticamente e non potrai più controllare la nave fino al termine del combattimento. Puoi comunque continuare a sparare alla nave nemica da un'altra nave, facendo attenzione a non colpire anche i tuoi uomini.

### Note importanti sull'abbordaggio:

- Abbordare alcune navi è l'unico modo per catturarle.
- Per catturare navi molto grandi, devi prima di tutto decimare i suoi marinai o abbordarla più volte. Puoi attaccare un convoglio più di una volta, finché non riesce a scappare.

## CONQUISTA DELLE CITTÀ

### CONQUISTA OSTILE

Dopo aver conquistato una città con un attacco a terra, puoi saccheggiarne la tesoreria. Con la relativa lettera di corsa, puoi annettere la città alla nazione che ha redatto la lettera. In questo caso, la città cambierà nazionalità.

Un'altra opzione disponibile, una volta raggiunto il grado di "commodoro", è l'annessione della città alla tua fazione, per fondare o espandere la tua nazione.

### CONQUISTA ECONOMICA

Se la produzione di beni ti attrae più dell'avventura, puoi conquistare economicamente una città e chiedere al viceré che la governa il trasferimento dei diritti amministrativi a te. Per far questo, la città deve rispettare i seguenti requisiti:

- Devi avere almeno il grado di "navigator" e la tua reputazione nei confronti della nazione dev'essere superiore al 90%.
- Devi avere più di dieci attività in città e impiegare più del 75% dei lavoratori del luogo.
- La città deve avere lo stato di "prosperità" e la tua popolarità presso i cittadini dev'essere superiore al 90%.

### VANTAGGI E CARATTERISTICHE SPECIALI

Queste caratteristiche speciali si applicano alle tue città:

- Come risultato della conquista, il potere militare cambia, ma i cittadini continueranno a seguire le proprie attività come sempre. Conquistare una città non fa di te il proprietario delle attività commerciali o delle case che ti appartenevano in precedenza.
- Sarai sempre più popolare nella tua nazione che nelle altre. Dovrai comunque supportare il benessere delle tue città.
- La città genera dei ricavi derivanti dalle tasse che puoi raccogliere nel palazzo della città.
- Non devi preoccuparti della difesa della città. Le fortificazioni saranno rafforzate in base alle dimensioni della città e anche il numero di soldati sarà adeguato di conseguenza. In ogni caso, dovresti fare attenzione al numero di coloni liberi che giungono in città.
- La flotta del tesoro non attraccherà mai nelle tue città, anche se in precedenza è stata residenza del governatore o del viceré.
- I commercianti di altre nazioni continueranno a giungere nella tua città.



Il grosso vantaggio di possedere una città è poterci tornare in qualsiasi momento. Puoi attraccare nelle città di altre nazioni solo se la tua reputazione nei loro confronti è almeno del 25%.

## MATRIMONIO

Puoi trasformare il palazzo di una delle città che amministri nel tuo palazzo personale. Questo farà della città la tua residenza.

È essenziale che tu abbia un tuo palazzo, se hai intenzione di sposare la figlia o il figlio di un viceré. Questo perché l'oggetto dei tuoi desideri considererà l'ipotesi del matrimonio solo se supportato da un adeguato alloggio.

Dopo il matrimonio, sarà disponibile una nuova scheda nel palazzo, che ti permetterà di ottenere informazioni confidenziali dalla tua metà.



## TABILIRE ROTTE COMMERCIALE



Che tu voglia stabilire un impero commerciale, o che sia in cerca di un'occupazione redditizia per i tuoi convogli, per poterti dedicare all'avventura dovresti pianificare le rotte commerciali.

Per farlo, seleziona un convoglio e, a seguire, seleziona "Establish" (Stabilisci) da "Trade route" (Rotta commerciale), quindi pianifica una nuova rotta specificando le città da toccare o carica una rotta salvata in precedenza.

Se il ruolo del capitano è principalmente basato sul commercio, dovresti selezionare città che producono una maggior varietà di merci.

Una rotta commerciale è utile anche se stai solo cercando un modo semplice per vendere le merci che hai prodotto e sei interessato a prezzi più alti di quelli offerti dalle città produttive. Basta includere anche i tuoi magazzini nelle rotte commerciali.



Se vuoi creare una nuova rotta, per prima cosa seleziona l'opzione "Add town" (Aggiungi città). A seguire, hai a disposizione due opzioni base per scegliere una strategia per la rotta: puoi selezionare una strategia commerciale predefinita e affidarti al tuo capitano o scegliere la tua strategia personale e decidere cosa commerciare in quali città, stabilendo il prezzo e la quantità delle merci.

Fa' attenzione: la seconda opzione è decisamente più complicata. Se inserisci i valori sbagliati, il convoglio potrebbe generare solo spese.

All'inizio affidati alle strategie disponibili per non complicarti troppo la vita.



Utilizzando una delle strategie predefinite si ha un vantaggio importante: la rotta si calibrerà automaticamente per poter gestire maggiori quantità (per esempio dei prodotti delle città con dimensioni in continua crescita).

## MONITORARE LE ROTTE COMMERCIALI

Puoi accedere a tutte le rotte commerciali stabilite attraverso l'elenco dei convogli e delle città, richiamabile in qualsiasi momento selezionando rispettivamente [Convoy list] e [Town list]. Da qui puoi facilmente verificare lo stato attuale delle rotte che stai seguendo al momento, i profitti che ne stai generando e l'utilizzo della capacità. In questo modo sarà più semplice decidere quale rotta ottimizzare e in che modo.



## REPUTAZIONE E PROMOZIONE



### RANGO



Il tuo rango attuale è visualizzato in alto a sinistra. Noterai che alcune azioni, come visitare il capomastro o il viceré, richiedono un valore minimo di rango.

Per migliorare il tuo rango sono necessarie tre cose: patrimonio, capacità di carico e lavoratori.

- Il patrimonio si riferisce a tutto ciò che possiedi: navi, edifici, merci e denaro.
- La capacità di carico è la somma della capacità di tutte le tue navi.
- Con "lavoratori" si intendono tutti coloro che lavorano per te, inclusi i marinai aggiuntivi dei tuoi convogli.

L'indicatore blu sotto il rango indica quanto ti manca per la promozione al rango successivo. Puoi ottenere informazioni dettagliate sul rango successivo nella prima pagina del diario, accessibile tramite il [Game menu] (Menu di gioco).

## REPUTAZIONE

Hai una certa reputazione nei confronti di ogni nazione, che può essere modificata principalmente in base alle azioni militari che intraprendi nei confronti di questi paesi. La reputazione è influenzata anche dall'esecuzione di missioni assegnate dagli amministratori o dai governatori.

La tua reputazione attuale presso ogni nazione è rappresentata da un grafico a torta nella parte superiore centrale della carta nautica.



Questi sono i limiti applicabili alla reputazione:

Meno del 25%	La nazione ti è ostile. Non puoi entrare nelle città di questa nazione, e potrebbero verificarsi attacchi da parte dei suoi convogli militari.
Da 25 a 75%	Hai una relazione neutrale con la nazione. Puoi chiedere licenze per avviare produzioni e parlare con i governatori.
Più del 75%	La relazione è amichevole. Potresti ottenere un'udienza con il viceré e chiedere una lettera di corsa.



Se due nazioni diventano alleate, la tua reputazione nei loro confronti sarà pari a quella media che hai con entrambe.

## **POPOLARITÀ**

In ogni città otterrai una certa popolarità con i cittadini, dallo 0% al 100%. La popolarità dipende da:

Commercio	La popolarità aumenta o diminuisce vendendo e comprando merci, la cui quantità è indicata sotto la prima barra dell'inventario.
Lavoratori e abitanti	Ogni lavoratore e ogni abitante incrementa la tua popolarità in città.
Missioni	Le missioni che porti a termine incrementano la tua popolarità.
Pirateria	Se attacchi un commerciante, la tua popolarità nella città del commerciante diminuirà.

Se vuoi produrre le tue merci in una città, devi prima guadagnare popolarità.

## **POTERE**

Se sei riuscito a conquistare delle città, rappresenti la tua nazione personale. Nella sezione Power (Potere) del diario, puoi confrontare il tuo potere con quello delle altre nazioni.

Il potere di una nazione è determinato essenzialmente dal numero dei cannoni e dei lavoratori (cioè dal potere economico).

# CREDITS

## GAMING MINDS STUDIOS

### CREATIVE DIRECTOR

Daniel Dumont

### TECHNICAL DIRECTOR

Kay Struve

### PROGRAMMING

Bastian Clarenbach

Bernd Ludewig

Dennis Bellmann

Jan Kollmann

Matthias Muschallik

Michael Offel

Peter Grimeahl

Stephan Hodes

Ulf Winkelmann

### GRAPHICS

Christoph Werner

Daniel Lieske

Guido Neumann

Mareike Gabele

Mark Külker

### GAME DESIGN

Daniel Scollie

Stephan Müller

### QA

Sebastian Walter

Ingo Sander

### SOUND, MUSIC &

### IMPLEMENTATION

Rocketaudio – Dag Winderlich

### EXTERNAL QA

Games Quality

### ADDITIONAL SFX

Markus Braun

### REALTIME BUILDINGS AND ILLUSTRATIONS

Animation Arts – Marco Zeugner,  
Christian Fischer, Marlene Fischer  
[www.digisteam.com](http://www.digisteam.com)

### PORTRAITS

GROBI Grafik - Karsten Schreurs

### STORY, TEXTE & LEKTORAT

Falko Löffler

### INTRO-SEQUENCE

The Light Works - Tobias Richter

### SPECIAL THANKS TO

the members of [www.patrizerforum.net](http://www.patrizerforum.net)  
and all beta testers of Port Royale 3.

## KALYPSO MEDIA GROUP

### MANAGING DIRECTORS

Simon Hellwig

Stefan Marcinek

### HEAD OF FINANCE

Christoph Bentz

### HEAD OF GAME PRODUCTION

Timo Thomas

### GAME PRODUCERS

Dennis Blumenthal

Christian Schlüter

### HEAD OF MARKETING

Anika Thun

### MARKETING ASSISTANT

Jessica Immesberger

### HEAD OF ART DEPARTMENT

Joachim Wegmann

### ART DEPARTMENT

Simone-Desiréé Rieß

# Port Royale 3

Anna-Maria Heinrich

Thabani Sihwa

Anna Owtschinnikow

## PR DEPARTMENT

Mark Allen

Ted Brockwood

Bernd Berheide

## PRODUCT COORDINATION

### MANAGER

Johannes S. Zech

## LOCALISATION MANAGER

Sebastian Weber

## QA MANAGER

Markus Reiser

## SUPPORT & COMMUNITY

### MANAGEMENT

Tim Freund

## KALYPSO MEDIA UK

Andrew Johnson

Mark Allen

Kayleigh Brodie

## KALYPSO MEDIA USA

Mario Kroll

Ted Brockwood

Theresa Merino

Peter Lytle

## KALYPSO MEDIA DIGITAL

Jonathan Hales

Andrew McKerrow

## LICENSES

Uses "FMOD Ex Sound System" and "Firelight Technologies"



Portions of this software Copyright © 2012 Jenkins Software, LLC. All rights reserved. Used under license.



Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2012 by RAD Game Tools, Inc.



Uses Granny Animation. Copyright (C) 1999-2012 by RAD Game Tools, Inc.



Uses Iggy. Copyright (C) 2009-2011 by RAD Game Tools, Inc.



# ASSISTENZA CLIENTI DI KALYPSO MEDIA

## **SERVIZIO CLIENTI GRATUITO**

È possibile contattare il nostro servizio clienti tramite e-mail 24 ore su 24, 7 giorni su 7. Qualora tu abbia domande relative a un nostro prodotto, o problemi di qualsiasi natura, forniamo risposte semplici e gratuite, oltre alle soluzioni ai quesiti posti più di frequente tramite il seguente indirizzo o sul nostro forum:

**support@kalypsomedia.com**  
**forum.kalypsomedia.com**

Ti chiederemo di fornirci queste informazioni:

- Nome completo del prodotto.
- Se disponibile, il messaggio d'errore visualizzato e una descrizione del problema.

Tieni presente che non possiamo rispondere tramite e-mail a domande relative a trucchi e suggerimenti per i nostri titoli.

## **Supporto diretto**

Se non riesci a risolvere un problema, puoi contattare direttamente il nostro team di supporto.

Tel: 0049 (0)6241 50 22 40

Fax : 0049 (0)6241 506 19 11

Da lunedì a venerdì, dalle 11:00 alle 16:00.

Attenzione: il supporto telefonico è esclusivamente in lingua inglese.

## GARANZIA LIMITADA

IL LICENZIATARIO GARANTISCE ALL'ACQUIRENTI INIZIALE E ORIGINARIO DEL SOFTWARE LA PIENA INTEGRITÀ E FUNZIONALITÀ DEL SUPPORTO DI MEMORIZZAZIONE ORIGINALE CONTENENTE IL SOFTWARE IN NORMALI CONDIZIONI D'USO E DI SERVIZIO PER 90 GIORNI DALLA DATA D'ACQUISTO. NEL CASO SI RISCONTRINO DIFETTI NEL SUPPORTO DI MEMORIZZAZIONE DURANTE IL SUDETTO PERIODO DI GARANZIA, IL LICENZIATARIO SI IMPEGNA A SOSTITUIRE, SENZA ALCUN COSTO AGGIUNTIVO, QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE CON DIFETTI RISCONTRATI NEL PERIODO DI GARANZIA, A PATTO CHE IL SOFTWARE SIA ANCORA PRODOTTO DAL LICENZIATARIO. NEL CASO IL SOFTWARE NON SIA PIÙ IN PRODUZIONE, IL LICENZIATARIO HA IL DIRITTO DI SOSTITUIRE IL SOFTWARE DIFETTOSO CON UN PRODOTTO SIMILE DI VALORE PARI O SUPERIORE. LA PRESENTE GARANZIA È LIMITATA AL SUPPORTO DI MEMORIZZAZIONE CONTENENTE IL SOFTWARE COSÌ COME FORNITO ORIGINARIAMENTE DAL LICENZIATARIO E NON INCLUDE DIFETTI DOVUTI ALLA NORMALE USURA. LA PRESENTE GARANZIA NON SI APPLICA E PERDE QUALSIASI VALIDITÀ NEL CASO I DIFETTI RISCONTRATI SIANO DOVUTI A UTILIZZO IMPROPRI O NEGLIGENZA. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA PREVISTA DALLE NORMATIVE VIGENTI È ESPRESSAMENTE LIMITATA AL SUDETTO PERIODO DI 90 GIORNI.

CON L'ECCEZIONE DI QUANTO APPENA ESPRESSO, LA PRESENTE GARANZIA SOSTITUISCE QUALSIASI ALTRA GARANZIA, IN FORMA ORALE O SCRITTA, ESPlicita o IMPLICITA, INCLUSA QUALSIASI ALTRA GARANZIA DI COMMERCIALITÀ, IDONEITÀ A SCOPI PARTICOLARI O NON VIOLAZIONE, E IL LICENZIATARIO NON È VINCOLATO AD ALTRE DICHIARAZIONI O GARANZIE DI ALCUN TIPO.

AL MOMENTO DI RESTITUIRE IL SOFTWARE SOGGETTO ALLA SUDETTO GARANZIA LIMITATA, INVIARE IL SOFTWARE ORIGINALE ALL'INDIRIZZO DEL LICENZIATARIO SPECIFICATO QUI SOTTO E INCLUDERE: NOME E INDIRIZZO; FOTOCOPIA DELLA RICEVUTA D'ACQUISTO IN FORMA INTEGRALE; BREVE DESCRIZIONE DEL DIFETTO RISCONTRATO E DEL SISTEMA UTILIZZATO PER AVVIARE IL SOFTWARE.

IN NESSUN CASO IL LICENZIATARIO PUÒ ESSERE RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI DERIVANTI DALL'USO, DAL POSSESSO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, INCLUSI DANNI ALLA PROPRIETÀ, PERDITA DI VALORE, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI INFORMATICI E, NEI LIMITI DELLE NORMATIVE VIGENTI, LESIONI PERSONALI, NEMMENO NEL CASO IN CUI IL LICENZIATARIO FOSSE A CONOSCENZA DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIATARIO NON PUÒ MAI ECCEDERE LA SOMMA VERSATA PER L'UTILIZZO DEL SOFTWARE. ALCUNI PAESI E GIURISDIZIONI NON CONSENTONO LIMITAZIONI RELATIVE ALLA DURATA DELLA GARANZIA LIMITATA E/O ALL'ESCLUSIONE O ALLA LIMITAZIONE DEI DANNI INCIDENTALI

O CONSEQUENZIALI, PERTANTO IN QUESTI CASI LE SUDETTE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI POTREBBERO ESSERE NULLE. LA PRESENTE GARANZIA CONFERISCE SPECIFICI DIRITTI LEGALI, A CUI POTREBBERO AGGIUNGERSI ALTRI DIRITTI IN BASE AL PAESE E ALLA GIURISDIZIONE.

**KALYPSO MEDIA UK LTD.**

4 Milbanke Court  
Milbanke Way, Bracknell  
Berkshire RG12 1RP  
United Kingdom

**[www.kalypsomedia.com](http://www.kalypsomedia.com)**







GAMING MINDS

kalypso

fmod



Port Royale 3 Copyright © 2012 Kalypso Media Group. All rights reserved.  
Developed by Gaming Minds Studios. Published by Kalypso Media UK Ltd. All  
other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner.  
KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e i logo Xbox sono marchi di fabbrica del  
gruppo di società Microsoft e sono concessi in licenza da Microsoft.